
Wizard's Harmony 2
PlayStation
ウィザーズ
ハーモニー 2
©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

目次



For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
マウス対応

SLPS 00984

ストーリー

　これは、科学よりも剣や魔法の技術が発達している、ファンタジーの世界でのお話……。

　ここ、冒険者育成学校「Skill&Wisdom」では、冒険に関する技術を学ぶために、多くの生徒達が日々勉学に励んでいます。そして、ここでは「アカデミー」と呼ばれる、クラブ活動を行うサークルが数多く存在しています。

　その中でも最も長い伝統を誇る「ウィザーズアカデミー」において、アカデミーマスターを務めるのが、シオン＝シェルナーグです。

（彼が、プレイヤーであるあなた自身でもあります）

　ところが、つい最近、シオンによる召喚魔法の実験の失敗のために、他の部員全員が退部してしまうという事件が起きてしまいました。

　そこで、アカデミーの顧問であるシリウス教官の数々の悪行に日頃から頭を悩ませていた、学園の生徒会は、この事を理由に、「ウィザーズアカデミー」を廃部とする方針を決定したのです。

　しかし、シリウス教官がそれに断固反対すると、





生徒会はしぶしぶと次の条件を出してきました。

その条件とは、

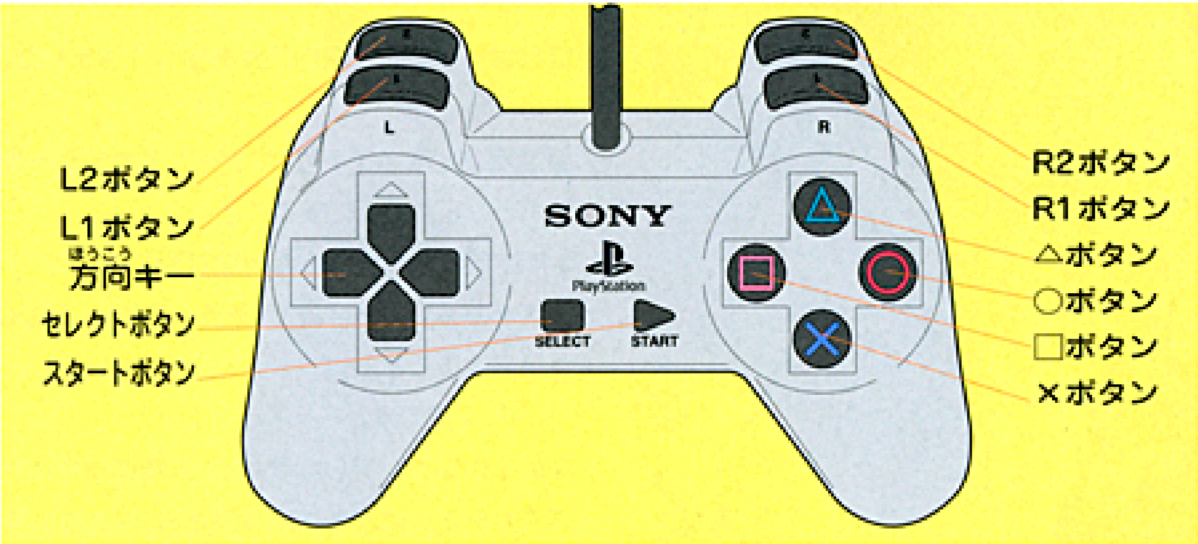
○新学期が始まって1週間以内に、アカデミーのメンバーを6人以上にすること。

○1年に3回ある魔導技術検定試験において、アカデミーのメンバー全員で、ある一定以上の成績でクリアすること。

……の、2点です。

この条件をクリアしなければ、伝統あるウィザーズアカデミーは直ちに取り潰され、マスターであるシオンは、教官の辛辣なイジメに加え、歴代のアカデミーマスター達に何をされるか、判ったものではありません。そうならないためには、シオンは学園最後の1年間、アカデミーが潰れてしまわないように努力しなければなりません。果たして、シオンは無事にアカデミーを存続させ、卒業することが出来るでしょうか……？

コントローラ・マウスの使いかた



方 向 キ ー ：各画面で、弥次郎（カーソル）の移動に使用します。

L1・R1ボタン ：スケジューラーでは、育成アイコンの選択に使用します。マップ移動画面では、移動マップの切り替えに使用します。

L2・R2ボタン ：スケジューラーでは、スケジュール実行アイコンの選択に使用します。

スタートボタン ：タイトル画面では、ゲームの開始に使用します。各デモ画面では、デモのスキップに使用します。

セレクトボタン ：イベント画面では、キャラクターが喋るかどうかの切り替えに使用します。

△ボタン：イベント画面では、メッセージの早送りに使用します。なお、選択肢の表示時には止まります。スケジューラーでは、設定された育成アイコンを選択します。
スケジュール実行画面では、実行結果の早送りに使用します。

□ボタン：イベント画面では、メッセージウィンドウの表示の切り替えに使用します。

○ボタン：各画面で、決定の指定に使用します。イベント画面では、メッセージの表示送りに使用します。スケジューラーでは、育成アイコンの設定に使用します。
また、ボタンを押しながらカーソルを移動させることで、設定範囲を変えることができます。

×ボタン：各画面で、否定の指定に使用します。イベント画面では、メッセージの高速表示に使用します。選択肢の表示時には止まります。
スケジュール実行画面では、実行結果の高速表示に使用します。

マウス操作：各画面で、一般に、左ボタンがコントローラの○ボタン、右ボタンがコントローラの×ボタンに対応します。
イベント画面とスケジュール実行画面では、両方のボタンの同時押しで△ボタンに対応します。
スケジューラーでは、右ボタンがコントローラの△ボタンに対応します。
各デモ画面では、両方のボタンの同時押しでコントローラのスタートボタンに対応します。
タイトル画面では、左ボタンがコントローラのスタートボタンに対応します。
その他の選択については、画面上の三角マークを押してください。

ゲームの始めかた

オープニング画面





PlayStationの本体にディスクをセットして電源ボタンを入れると、オープニングが始まります。

オープニング中にスタートボタンを押すか、オープニングが終了すると、タイトル画面が表示されます。

タイトル画面



タイトル画面でスタートボタンを押すと、ロード画面に切り替わります。



ロード画面



NEWを選択すると、新しくゲームがスタートします。以前に記録したところからプレイしたい場合には、カーソル枠で記録した場所を選択して決定ボタン（○ボタン）を押してください。

ゲームシステム

ゲームの目的

このゲームでは、1年間のアカデミー活動の中で、シオン(プレイヤーであるあなた)を含めた6人で、魔法やその他の勉強を行いながら、学園の内や外で起こる様々な事件を解決していきます。更に、アカデミーのメンバー全員で、年に3回実施される魔導技術検定試験を、ある一定以上の成績でクリアしなくてはなりません。あまりにもメンバーの成績が悪く、規定の水準を越えることができないと、アカデミーは廃部となり、ゲームオーバーになってしまいます。これらの問題をこなしつつ、無事に「ウィザーズアカデミー」を来年度まで存続させることが、このゲームの目的です。





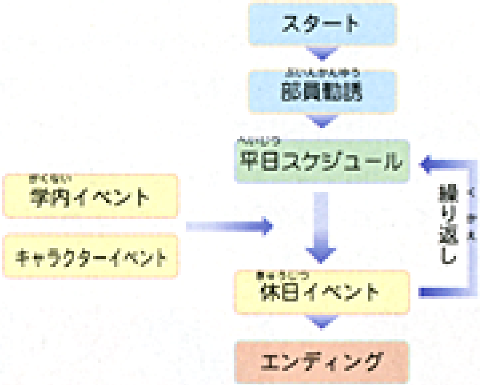
ゲームの進めかた

勧誘について／まずはアカデミーを存続させるために、1年間一緒に活動していく仲間を集めなければなりません。勧誘しなければならない人数は5人です。勧誘できる期間は22日から26日までの5日間です。時と場所によっては誰もいない場合もありますので、学園内はくまなく散策してみましょう。

勧誘は1日のうち、午前と午後の2回、行うことができます。勧誘方法はまず、マップ上で行きたい場所をカーソルで指定します。そこでキャラクターに出会うことが出来れば、会話に入ります。しかし、あなたの返答次第では入部を断わられてしまう場合もあります。ただし、勧誘期間中に再び出会う事が出来れば、再度勧誘することが可能です。

年間スケジュール

ゲームの流れ





年間スケジュール

暁眠	4月	部員勧誘
新緑	5月	
雨琳	6月	
静暑	7月	第1回魔導技術検定試験
炎天	8月	夏休み　夏期合宿　夏祭
残夏	9月	
葉落	10月	第2回魔導技術検定試験
霜森	11月	
深白	12月	冬期合宿
清誓	1月	冬祭　冬休み 第3回魔導技術検定試験
寒終	2月	
優暖	3月	卒業パーティー



移動マップ画面





◆学内マップ・街マップ・市外地マップの3種類の移動マップがあります。
最初の勧誘シーンでは学内マップしか使用しません。

① 行きたい場所をカーソルで指定し決定ボタンを押すと、その場所に移動します。また、メンバーの誰かに出会うと、その場でイベントが発生します。

② 行くことのできる場所の名称が表示されます。

③ 三角マークの場所をカーソルで指定し決定ボタンを押すと、学内・街・市外地との間を行き来することができます。また、L1／ R1 ボタンでも各マップ間を移動できます。

イベント画面



一部のイベントでは、音声が出力されます。また、音声のあるシーンではメガ郎（メッセージ枠左上の黄色のキャラクター）が動きます。
なお、セレクトボタンを押すとメガ郎が消え、キャラクターの音声が出力されなくなります。

スケジューラーの説明



①育成アイコン

②情報表示アイコン

③月

④ヘルプウィンドウ
（カーソルが指す場所の簡単な説明を表示します）

⑤日付

⑥メンバーの一覧

⑦相性
（矢印が指し示すキャラクターに対して、各キャラクターがどう思っているのかを表示します）

⑧スケジュール表
（1日単位でスケジュールを決定します）

⑨弥次郎
（カーソルです）

スケジューラーでの操作方法

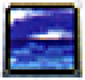
　この画面で、メンバーの1週間のスケジュールを決定します。
学習させたい科目を育成アイコンから選択した後、メンバーと日付が交差する枠内にカーソルを持っていき、決定ボタンを押して設定します。
　また、他にも様々な操作方法がありますので、色々と試してみましょう。
なお、一度設定してしまったアイコンでも、同じ手順で変更することができます。

アイコンの説明

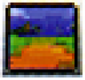
育成アイコン



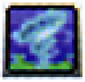
1 火の魔法アイコン
（火の魔法を勉強します）



2 水の魔法アイコン
（水の魔法を勉強します）



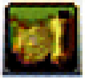
3 地の魔法アイコン
（地の魔法を勉強します）



4 風の魔法アイコン
（風の魔法を勉強します）



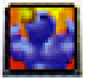
5 召喚魔法アイコン
（召喚魔法を勉強します）



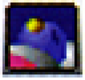
6 魔法知識アイコン
（魔法知識を勉強します）



7 一般教養アイコン
（一般教養を勉強します）



8 体力アイコン
（体力を養います）



9 休養アイコン
（体調を回復します）



10 スケジュール実行アイコン
（あなたが計画したスケジュールを実行します）

情報表示アイコン



1 学内新聞アイコン
（学校行事のお知らせ等を表示します）



2 相性アイコン
（相性画面を表示します）



3 ステータスアイコン
（ステータス画面を表示します）



4 システムアイコン
（システム画面を表示します）



5 うわさアイコン
（うわさ画面を表示します）
注意！ここでうわさを聞かないと一部のイベントが発生しません。

各画面の説明

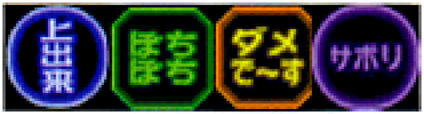
スケジュール実行画面



スケジュール実行結果のハンコ一覧

良い結果 ←

休み





→ 悪い結果

① メンバー全員のパラメーターの一覧
（上昇したパラメーターは青色、下降したパラメーターは赤色で表示されます）

② スケジュールの実行結果 （その日の勉強の結果が5種類のハンコによって示されます）

ステータス画面



① メンバー全員のパラメーターの一覧
（試験の合格ラインに満たないパラメーターは赤色で表示されます。また、魔知・教養の数値によって補われ、合格ラインに達したパラメーターは青色で表示されます）

② デフォルメキャラクター
（カーソルで選択し決定ボタンを押すことによって、そのキャラクターのプロフィール画面に切り替わります）

プロフィール画面



①プロフィール

②ステータス

③魔法レベル

※ 体調が下がるとアカデミーを休みがちになるので、たまには休みをとらせましょう。

火	火の魔法のパラメーター
水	水の魔法のパラメーター
地	地の魔法のパラメーター
風	風の魔法のパラメーター
召喚	召喚魔法のパラメーター
魔知	魔法知識のパラメーター
一般	一般教養のパラメーター
体力	体力のパラメーター

相性画面



①キャラクターを表わした顔

②キャラクターの感情

左の覧のキャラクターが上の覧のキャラクターに対してどう思っているのかを、11段階の表情で表わしています。

注意！相性の良いキャラクター同士に同じ内容の勉強をさせると、普段より習得率が上がります。逆に、相性の悪いキャラクター同士に同じ内容の勉強をさせると、反発しあってうまく育成できません。ただし、シオンと一緒に勉強をさせると、彼が仲を取りつくろい、うまく育成させることができます。また、相性はイベントを体験することによっても増減します。

キャラクターの感情の表情一覧



システム画面



①弥次郎（カーソル）の移動速度

弥次郎の移動速度を設定します。表示の数値が高いほど速度が速くなります。

②メッセージの速さ

メッセージの表示速度を設定します。表示の数値が高いほど速度が速くなります。

③一週間の感想

メンバーの週末の感想を聞くかどうかを設定します。

④音声

キャラクターが喋るかどうかを設定します。

⑤SAVE

セーブ（いままでの育成を記録する）をすることができます。

⑥LOAD

ロード(以前に記録した場所から始める)をすることができます。

注意！　LOADを選択すると、セーブされているファイルの他にNewのコマンドがあります。これはリセットと同じ効果です。

各画面の説明

セーブ画面

いままでの育成を記録したい場所をカーソル枠で選択して決定ボタン（○ボタン）を押してください。また、その他の操作については、画面上の説明に従ってください。

メモリーカード1ブロックにつき、8ヶ所まで記録できます。

ただし、メモリーカード1枚につき1ブロックしか使用できません。なお、メモリーカードスロットは差込口1のみに対応しています。





学内新聞とうわさ画面





学内新聞をチェックすることによって魔導技術検定の日時や、夏休み・冬休み等の学園行事を知ることができます。また、イベントの成功・失敗の結果も表示されるので、たまには目を通しましょう。

シリウス教官が、その週に街で起こっている事件の噂をシオンに教えてくれます。

★注意！ここでうわさを聞かないと、一部のイベントが発生しません。

キャラクター選択画面



うわさを聞いた場合に起こるイベントでは、誰と事件を解決しに行くのかを選ばなくてはなりません。

同伴したいキャラクターをカーソルで選択し決定ボタン（○ボタン）を押してください。

①同伴キャラクターの名前

②同伴キャラクターの顔

魔導技術検定試験画面

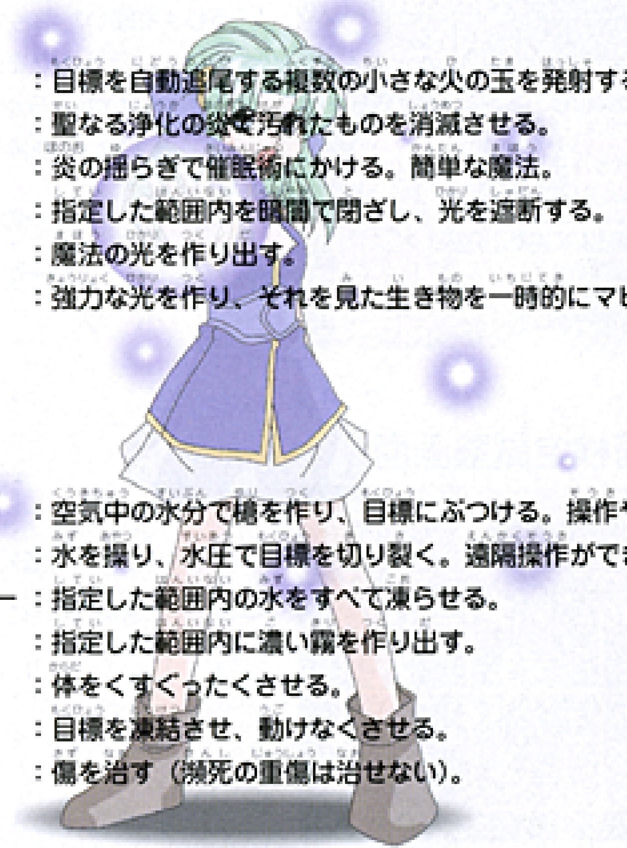


魔導技術検定試験では火･水･地･風の順に試験が行われます。

検定の結果は魔法効果の後、画面に表示されます。

なお､魔導技術検定レベルは9段階に設定されています。

魔法一覧

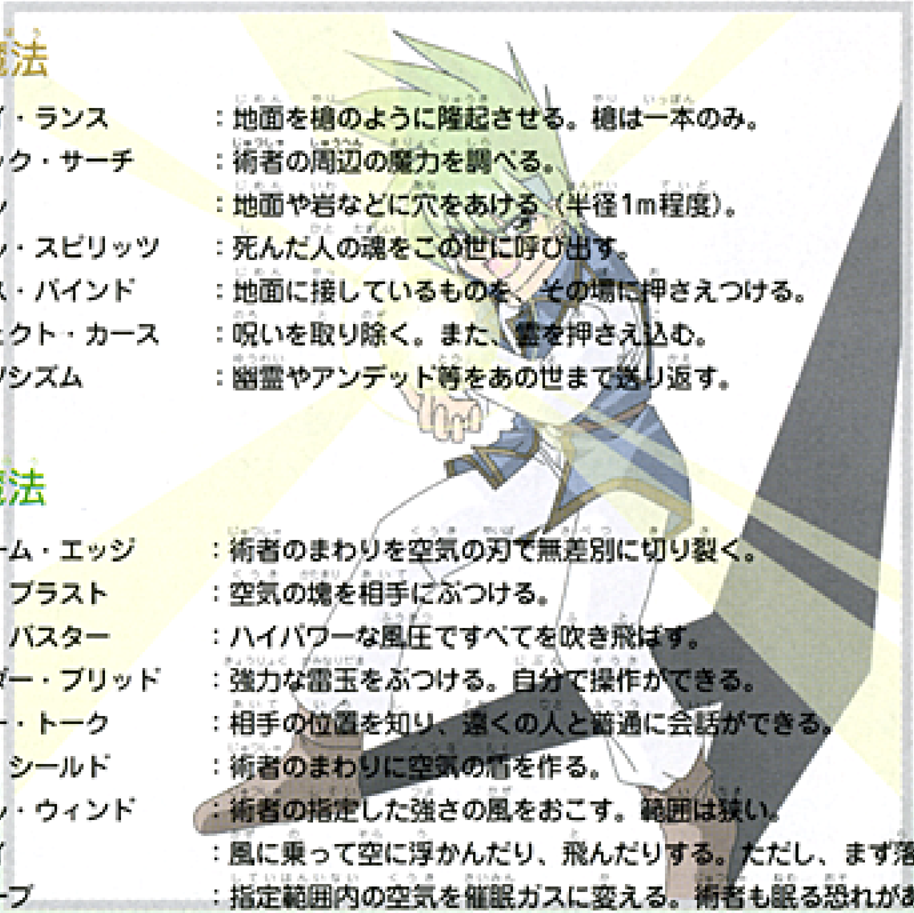


火の魔法

フレイム・アロー：目標を自動追尾する複数の小さな火の玉を発射する。
ホーリー・ファイヤー：聖なる浄化の炎で汚れたものを消滅させる。
ファイア・トランス：炎の揺らぎで催眠術にかける。簡単な魔法。
ブラック・フェイド：指定した範囲内を暗闇で閉ざし、光を遮断する。
ライト：魔法の光を作り出す。
スタン・ライト：強力な光を作り、それを見た生き物を一時的にマヒさせる。

水の魔法

ウォーター・スピアー：空気中の水分で槍を作り、目標にぶつける。操作や追尾はできない。
ウォーター・カッター：水を操り、水圧で目標を切り裂く。遠隔操作ができる。
アイシクル・ウォーター：指定した範囲内の水をすべて凍らせる。
クリエイト・ミスト：指定した範囲内に濃い霧を作り出す。
エンドレス・ラフ：体をくすぐったくさせる。
フリーズ：目標を凍結させ、動けなくさせる。
ヒール：傷を治す（瀕死の重傷は治せない）。



土の魔法

クレイ・ランス	：地面を槍のように隆起させる。槍は一本のみ。
マジック・サーチ	：術者の周辺の魔力を調べる。
ホール	：地面や岩などに穴をあける（半径1m程度）。
コール・スピリッツ	：死んだ人の魂をこの世に呼び出す。
アース・バインド	：地面に接しているものを、その場に押さえつける。
イジェクト・カース	：呪いを取り除く。また、霊を押さえ込む。
エクソシズム	：幽霊やアンデッド等をあの世まで送り返す。

風の魔法

ストーム・エッジ	：術者のまわりを空気の刃で無差別に切り裂く。
エア・ブラスト	：空気の塊を相手にぶつける。
エア・バスター	：ハイパワーな風圧ですべてを吹き飛ばす。
サンダー・ブリッド	：強力な雷玉をぶつける。自分で操作ができる。
ファー・トーク	：相手の位置を知り、遠くの人と普通に会話ができる。
エア・シールド	：術者のまわりに空気の盾を作る。
コール・ウィンド	：術者の指定した強さの風をおこす。範囲は狭い。
フライ	：風に乗って空に浮かんだり、飛んだりする。ただし、まず落下する。
スリープ	：指定範囲内の空気を催眠ガスに変える。術者も眠る恐れがある。

人物紹介



シオン＝シェルナーグ（男）人間

　このゲームの主人公で、ウィザーズアカデミーのマスターを務める、現在唯一のメンバー。プレイヤーは彼となってゲームを進める事になります。

174cm　58kg　A型　17歳　3rd



シリウス＝シュライザー（男）ハーフデビル

　破壊の美学を持つ、ウィザーズアカデミーの顧問。格闘の知識と技術に長けていますが、彼はそれをシオンをからかうことに使っています。

187cm　75kg　　型　23歳



カイン＝レイナード（男）人間

　学園の生徒会長。学園の秩序を乱している（と、彼が思っている）ウィザーズアカデミーとシオンを目の仇にしています。

173cm　56kg　AB型　17歳　3rd



ティアナ＝クロイツ（女）　人間

わがままで高飛車な性格をしている、困った性格の持ち主。いづれ世界は自分のために回るという思想を持っているようです。

170cm　52kg　O型　16歳　2nd



ミネア＝キャンベル（女）　人間

関西弁もどきで喋る、魔法マニアな女の子。
人なつっこく、いたずら好きです。魔法については知識だけが先行していて、技術が追い付いていません。

153cm　43kg　B型　15歳　1st



ルフィミア＝クリステンセン（女）人間

本を友達にして育ってきたため人と話すことが苦手な、体の弱い女の子。読書好きなので、実は魔法の知識はかなりのものです。

161cm　48kg　A型　16歳　2nd

人物紹介



パティア＝フレアルージュ（女）ダークエルフ

男言葉を使う、頼れる姉御。人の面倒見が良く、年下に慕われるタイプです。でも、お菓子作りが趣味など、女の子らしい面も持ち合わせています。

168cm　50kg　⊖型　17歳　3rd

ルミナ＝ティンカーベル（女）ハーフキャット

舌足らずな猫娘。怖いものが大の苦手です。人見知りが激しいですが、一度なつくと何処へでもついてきます。

156cm　46kg　[illegible]型　16歳　2nd





ティーファ＝クローゼン（女）　有翼人

甘え上手な、いいとこ取り。口がうまく、面倒なことは他人に押し付けて難を逃れます。また、甘いものと流行にはうるさいようです。

159cm　32kg　B型　15歳　1st

飛鳥　瞳（女）　人間



純和風の箱入りお嬢様。のんびりマイペースな性格で、ワンテンポずれた感覚の持ち主でもあります。優しく素直で、滅多に怒ることはありません。

157cm　47kg　O型　16歳　2nd



マリオス＝シルフィース（女）　地の民

一見もの静かな優等生タイプ。でも、思い込みの激しい面もあり、時として突飛な行動をとることがあります。また、弟のことをいつも心配しています。

162cm　49kg　A型　16歳　2nd



エルウィン＝ガーサイド（男）　エルフ

不正や悪は許すことができない、正義感の塊のような人物。正義のためなら多少の無理も通ると考えているようです。

167cm　53kg　A型　生理年齢15歳　1st

人物紹介



キース＝カーロック（男）　人間

　気さくで、誰とでも仲良く出来る心の持ち主。考えるよりは行動、という性格をしています。また、剣のマニアでもあります。

180cm　74kg　B型　16歳　2nd



レイ＝クラウス（男）　風の民

　外見はまるで女の子ですが、男の子。本人はそのことをいたく気にしていて、間違われるとムキになって否定します。普段は引っ込み思案ですが、泣くと魔力の制御が出来なくなります。

159cm　45kg　O型　15歳　1st



鏡　幽魔（男）　ハーフデビル

　口が悪く、いじわるな人。性格が悪く思われがちですが、病気で体の弱い妹の事は常に気にかけています。また、薬の調合が趣味で、事あるごとに使いたがります。

182cm　72kg　[illegible]型　18歳　3rd



ルークス＝ルナシオン（男）　人間

育ちのいい、どこかほややんとした男の子。父親が神官のせいか、言動が宗教じみていて、他人にもそれを強制するところがあります。

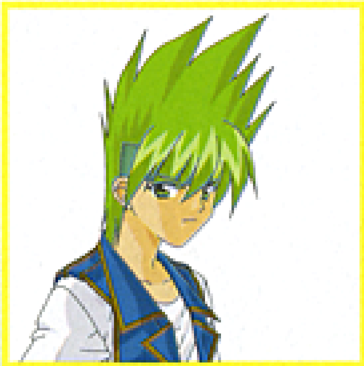
162cm　48kg　O型　16歳　2nd



ガイル＝ライフーガ（男）　ライカンスロープ

料理を愛する狼忍者。なぜか「ござる」言葉を使います。人（？）が良いため、損をすることが多くあります。

176cm　65kg　🐾型　17歳　3rd



アースト＝バルティース（男）　地の民

無口でいつも機嫌の悪そうな人。人と接したり、群れたりするという行動が嫌いで、常に独りでいようとします。

160cm　50kg　AB型　16歳　2nd

クレジット

Wizard's Harmony 2 Staff Credit

Producer	貞森 康毅
Director	大森 享子
Main Programmer	鈴木 剛志
Sub Programmer	池田 修一
Character Designer	内山 まゆみ
Graphic Designer	田口 和嘉
	柳川 芳和
	浜田 慎一
Scenario Writer	千鳥 桃子
	内記 麻美
	小峰 志穂
	高松 知子
	林 正貴
Script Designer	大栗 久幸
Voice Editor	ウラサキマサハル
	高見 初秋
Software Manual Editor	杉田 顕治
Publicist	斎藤 仁宏
	田中 慎二
	山本 千穂
Debugger	海野 剛
	片山 丈士
	八木沢 一美
Special Thanks	鈴木 淳子
	古俣 悟
Music Producer	新田 勝貴
	（有限会社セブン）
Music Composer	青木 研介
	内田 歩
	小園 隼人
	須釜 俊一
	中川 かおり
	山本 愛子
Voice Casting Producer	鈴木 高雄
	（株式会社フェザート）

Voice Actor

エルウィン=ガーサイド	猪爪 直幸
キース=カーロック	針生 芳光
レイ=クラウス	堀井 千春
鏡 幽魔	原 文二
ルークス=ルナシオン	青柳 泰
ガイル=ライフーガ	安藤 計
アースト=バルティース	子安 武人
ティアナ=クロイツ	高瀬 麻里子
ミネア=キャンベル	藤田 明子
ルフィミア=クリステンセン	磯脇 やそよ
パティア=フレアルージュ	岩本 さなえ
ルミナ=ティンカーベル	池澤 春菜
ティーファア=クローゼン	氷上 恭子
飛鳥 瞳	広瀬 由佳理
マリオス=シルフィース	阿部 美穂子
カイン=レイナード	OMATURI TAKAO
シルウス=シュライザー	石田 彰

Recording Engineer	岩本 有紀 （ワンダービートスタジオ） 日高 俊之 （アップビート）
Opening Theme	『DESTINY』 唄：池澤 春菜 作詞：坂田 和子 作曲/編曲：ウラサキマサハル Cho：佐藤 あや
Ending Theme	『優しさをいつだって』 唄：岩本 さなえ 作詞：坂田 和子 作曲/編曲：ウラサキマサハル
Supportable Organization	朝倉薫演劇団 81PRODUCE 江崎プロダクション エルスタッフプロモーション プロダクション尾木 スーパークロス 有限会社セブン ぷろだくしょんバオバブ 株式会社フェザード ドリームキューブ株式会社
Produced Company	アークシステムワークス株式会社

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

Shin-Yokohama Station Bldg 5F,2-6-13

Shin-Yokohama Kohoku-ku,Yokohama Kanagawa,222 Japan

Phone:045-470-1550 Fax:045-470-1551 http://www.arcsy.co.jp/

SLPS 00984